



ABDI CENDEKIA:
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
Volume 5 Nomor 3 Tahun 2026 Halaman 3461-3468
<https://zia-research.com/index.php/abdicendekia>



**Pelatihan Desain Digital CANVA untuk Pembuatan
Infografis Potensi Desa Sukarami bagi Siswa SMP Negeri 22 OKU**

**Nazia Putri Pratama¹, Inawati², Ovilia Karticha Sari³,
Agata Lively Febriani⁴, Avira Miranda⁵, Maura Dinata⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Baturaja, Indonesia

Email: putrinazia914@gmail.com; inawati12345@gmail.com; ovilia6@gmail.com;
agatalivelyfebriani05@gmail.com; aviramiranda930@gmail.com;
mauradinata355@gmail.com

Abstrak

Literasi digital merupakan salah satu keterampilan terpenting yang perlu dimiliki siswa di era teknologi informasi yang berkembang pesat ini. Namun, masih ada beberapa siswa kelas satu yang mahir menggunakan aplikasi desain digital untuk menghasilkan media informatif dan komunikatif. Tujuan proyek pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan desain digital siswa SMP Negeri 22 OKU dengan menggunakan Canva di laptop untuk membuat infografis potensial bagi Desa Sukarami. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui persiapan, sosialisasi, presentasi materi, demonstrasi, praktik, pendampingan, dan evaluasi hasil peserta. Materi pelatihan meliputi pengetahuan tentang Canva, prinsip desain infografis, dan teknik berbagi informasi tentang potensi Sukarami, termasuk pertanian, produk unggulan, pariwisata, adat istiadat setempat, dan potensi ekonomi masyarakat. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan pengetahuan dan kemahiran saat menggunakan Canva untuk membuat infografis yang informatif, kreatif, dan komunikatif. Menurut hasil evaluasi, lebih dari 85% peserta mampu memahami infografis dengan cara mereka sendiri setelah menerima pendampingan. Kegiatan ini juga meningkatkan kreativitas siswa, keterampilan komunikasi visual, dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi digital. Infografis yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alat informasi dan promosi untuk Desa Sukarami.

Kata kunci: Canva, Literasi Digital Infografis, Potensi Desa, Siswa SMP.

**Digital Design Training Using CANVA on Laptops for Creating
Infographics about Sukarami Village Potential for Students of SMP
Negeri 22 OKU**

Abstract

Digital literacy is one of the most important skills that students need to have in this era of rapidly advancing information technology. However, there are still some first-year school students that are proficient in using digital design applications to produce informative and communicative media. The goal of this community engagement project is to increase the digital design skills of SMP Negeri 22 OKU students by using Canva on a laptop to create potential infographics for Desa Sukarami. The method of carrying out the activity is carried out through preparation, socialization, material presentation, demonstration, practical exercises, pendampingan, and evaluation of the participants' results. Materi pelatihan includes knowledge of Canva, infographic design principles, and information sharing techniques about the potential of Sukarami, including pertanian, unggulan products, wisata,

local customs, and community economic potential. The activity's results indicate that participants had an increase in knowledge and proficiency when using Canva to create informative, creative, and communicative infographics. According to evaluation results, more than 85% of participants are able to understand infographics in their own way after receiving a pendampingan. This activity also increases students' creativity, visual communication skills, and self-confidence in using digital technology. The resulting infographics can be used as informational and promotional tools for Desa Sukarami.

Keywords: Canva, Digital Literacy, Infographics, Village Potential, Junior High School Students.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menghasilkan perubahan signifikan dalam beberapa aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi memungkinkan siswa untuk menciptakan konten yang kreatif, informatif, dan komunikatif selain menggunakan alat digital. Literasi digital adalah salah satu keterampilan terpenting yang perlu dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan dan keterbatasan teknologi kontemporer. Karena itu, sekolah memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa untuk menggunakan teknologi secara efisien, produktif, dan aman (Widiantie dkk., 2025; Makmur dkk., 2025).

Salah satu jenis keterampilan digital yang perlu dikembangkan adalah kemampuan menggunakan aplikasi desain grafis sederhana. Selain memfasilitasi proses pembelajaran, keterampilan ini dapat digunakan sebagai alat informasi, pendidikan, dan promosi. Infografis adalah salah satu jenis media visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang jelas, ringkas, dan mudah dipahami. Penggunaan infografis dapat membantu menyampaikan informasi melalui penggunaan teks, grafik, ikon, gambar, dan teks komunikatif (Sandi dkk., 2024).

Canva adalah situs web desain grafis digital yang menawarkan berbagai templat, ikon, ilustrasi, dan fitur yang mudah digunakan. Dengan Canva, siswa dapat membuat berbagai produk visual, seperti poster, presentasi, brosur, dan infografis, tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut. Kemudahan penggunaan Canva dapat berfungsi sebagai salah satu media alternatif untuk membantu siswa mengembangkan kreativitas, keterampilan visual, dan literasi digital mereka (Lestari dkk., 2025; Maskuriah, 2025).

Desa Sukarami memiliki banyak potensi lokal yang dapat dipresentasikan kepada masyarakat secara lebih komprehensif, termasuk potensi ekonomi masyarakat serta sumber daya alam, pertanian, dan budaya. Potensi ini membutuhkan penggunaan media informasi yang dapat dikenali dan dipahami oleh masyarakat umum. Infografis digital adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan karena dapat menyampaikan informasi secara visual, ringkas, dan komunikatif. Partisipasi siswa dalam pembuatan infografis tentang potensi Desa Sukarami juga dapat memberikan kesempatan belajar kontekstual yang meningkatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan sekitar (Wediawati, 2025).

Melalui kegiatan ini, siswa belajar bagaimana menggunakan fitur Canva dan menerapkannya untuk membuat infografis yang menyoroti berbagai aspek Desa Sukarami. Pendampingan dilakukan selama proses praktik sehingga siswa dapat menggunakan aplikasi, mengumpulkan informasi, memilih elemen desain, dan menghasilkan tulisan yang informatif dan komunikatif.

Menurut studi awal yang dilakukan oleh Kuliah Kerja Nyata (KKN), siswa di SMP Negeri 22 OKU memiliki pemahaman dasar tentang penggunaan komputer, namun mereka belum menggunakan Canva sebagai aplikasi desain digital. Selain itu, siswa tidak selalu menyajikan informasi tentang potensi bisnis secara sistematis dan visual. Situasi ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk memberikan instruksi praktis kepada siswa selain mengajarkan mereka cara menggunakan aplikasi desain digital. Masalah-masalah yang disebutkan di atas dapat diatasi dengan menggunakan Canva, alat desain berbasis laptop dengan pendekatan sederhana. Kegiatan ini mencakup demonstrasi materi, demonstrasi

penggunaan Canva, praktik pembuatan infografis, pendampingan, dan evaluasi hasil (Lestrari dkk., 2025). Selain meningkatkan kemampuan siswa dalam aplikasi desain digital, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, keterampilan komunikasi visual, dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi. Diharapkan juga hasil infografis dapat berfungsi sebagai materi informasi dan promosi yang menyoroti potensi Desa Sukarami kepada masyarakat umum dengan cara yang lebih mudah dipahami.

METODE

Sebagai bagian dari implementasi program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Universitas Baturaja, proyek pengembangan masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 22 OKU, yang berlokasi di Desa Sukarami. Sasaran kegiatan adalah kegiatan bagi siswa SMP Negeri 22 OKU yang telah menunjukkan kemahiran menggunakan komputer tetapi belum menunjukkan kemahiran menggunakan aplikasi desain digital sebagai media berbagi informasi. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah partisipatif pelatihan, yaitu strategi yang memberdayakan peserta sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran melalui partisipasi aktif sepanjang setiap periode kegiatan (Sirajuddin & Wahditiya, 2024).

Pendekatan ini dipilih karena dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konseptual sekaligus keterampilan praktis melalui kombinasi pengajaran materi, demonstrasi, praktik langsung, pembelajaran intensif, dan evaluasi komprehensif hasil belajar (Fadli & Wahditiya, 2025).

Bagian pertama dari kegiatan ini dikoordinasikan oleh staf sekolah untuk menentukan jumlah siswa, tingkat produktivitas mereka, dan aspek teknis lainnya seperti ruang kelas, laptop, akses internet, proyektor LCD, komputer Canva, dan materi pendidikan yang sesuai dengan karakteristik siswa. Untuk memahami tingkat literasi digital siswa, kemahiran mereka dalam menggunakan komputer, dan kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi desain grafis sehingga materi yang mereka terima sesuai dengan kebutuhan mereka, dilakukan observasi awal. Informasi yang diberikan meliputi literasi digital, komunikasi visual, prinsip-prinsip desain grafis, karakteristik infografis yang baik, dan berbagai fitur Canva yang dapat digunakan untuk membuat media informasi. Penyajian materi dilakukan secara interaktif menggunakan contoh infografis sehingga audiens diberikan representasi visual dari proses desain (Miswaty, 2025).

Setelah penyajian materi, kegiatan didemonstrasikan menggunakan Canva, dimulai dengan pembuatan akun, pemilihan template, pembuatan tata letak, pemilihan kombinasi warna, penggunaan tipografi, ikon, dan ilustrasi, dan diakhiri dengan pembuatan dan publikasi hasil desain. Selanjutnya, para peneliti mempraktikkan pembuatan infografis tentang potensi Sukarami, termasuk sektor pertanian, produk unggulan, pariwisata, budaya lokal, dan potensi ekonomi masyarakat (Lestrari dkk., 2025).

Selama proses praktik yang sedang berlangsung, kami memberikan pelatihan intensif kepada semua peserta agar mereka dapat memahami aspek teknis dan konseptual desain infografis. Ini termasuk pengoperasian aplikasi, pengumpulan informasi, pemilihan elemen visual, komposisi warna, penggunaan tipografi, dan pembuatan tata letak yang menarik secara visual dan komunikatif.

Langkah terakhir dari kegiatan ini adalah evaluasi, yang dilakukan dengan menganalisis proses pembelajaran, kualitas hasil infografis, dan reaksi peserta terhadap latihan. Data dari kegiatan dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif untuk menunjukkan sejauh mana tujuan kegiatan tersebut, peningkatan kemampuan pengguna dalam menggunakan Canva sebagai alat desain digital, dan efektivitas penelitian dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa (Wuryanto, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Universitas Baturaja "Pelatihan Desain Digital Canva untuk Pembuatan Infografis Potensi Desa Sukarami bagi Siswa SMP Negeri 22 OKU" merupakan salah satu cara untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui penggunaan teknologi informasi dalam pembuatan media komunikasi visual. Kegiatan ini dilakukan berdasarkan riset awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah belajar menggunakan komputer dan internet, namun mereka masih menggunakan aplikasi desain digital sebagai cara kreatif dan sistematis untuk menyampaikan informasi. Karena itu, kemajuan teknologi informasi mendorong siswa untuk tidak hanya menggunakan teknologi tetapi juga menghasilkan produk digital yang bermanfaat, inovatif, dan memiliki nilai pendidikan. Karena itu, penggunaan Canva dianggap sebagai solusi yang tepat karena mudah digunakan, menawarkan berbagai fitur desain yang lengkap, dan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menarik bagi siswa.

Kegiatan ini dilaksanakan melalui proses koordinasi antara staf pengajar dan personel SMP Negeri 22 OKU untuk menentukan jumlah peserta, menentukan beban kerja, dan mengidentifikasi berbagai keterampilan teknis yang dibutuhkan selama kegiatan berlangsung. Ini termasuk ruang belajar, laptop, akses internet, layar LCD, kanvas Canva, modul pembelajaran, dan materi presentasi yang disusun secara sistematis sesuai dengan tingkat kemampuan pengguna. Selain itu, peneliti melakukan studi observasi untuk menilai kemampuan siswa dalam menggunakan komputer dan memahami aplikasi desain digital. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa hanya menggunakan alat digital untuk jejaring sosial dan pembelajaran di kelas, sedangkan penggunaan aplikasi desain grafis masih sangat rendah.

Kegiatan ini dilaksanakan melalui proses koordinasi antara tim penelitian dan personel SMP Negeri 22 OKU untuk menentukan jumlah peserta, menentukan jadwal pelaksanaan, dan mengidentifikasi berbagai kebutuhan teknis yang diperlukan selama kegiatan berlangsung. Ini termasuk penyediaan ruang belajar, laptop, koneksi internet, layar LCD, kanvas Canva, modul belajar, dan materi presentasi yang disusun secara sistematis sesuai dengan tingkat kemampuan pengguna. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menggunakan komputer dan memahami aplikasi desain digital.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar populasi hanya menggunakan alat digital untuk media sosial dan pembelajaran di kelas, sedangkan penggunaan aplikasi desain grafis masih relatif rendah. Situasi tersebut menjadi dasar bagi strategi pelatihan yang menggunakan banyak teknik dalam pengaturan praktik sehingga siswa dapat belajar lebih efektif. Bagian berikut ini membahas pentingnya literasi digital dalam menghadapi kemajuan teknologi. Materi disajikan secara interaktif dengan menggabungkan presentasi, diskusi, dan contoh infografis yang memudahkan audiens untuk memahami konsep yang disajikan.

Menurut Tim Pengabdian, literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengakses informasi melalui media digital, tetapi juga mencakup kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menyajikan informasi secara jelas dan ringkas melalui media visual komunikatif. Selain itu, materi ini memberikan wawasan tentang fungsi infografis sebagai alat komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi secara jelas, ringkas, dan mudah dipahami oleh masyarakat umum. Penyampaian materi berlangsung dalam dua tahap sehingga peserta secara aktif memberikan tanggapan, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan berbagai contoh desain yang disajikan.



Gambar 1. Penyampaian materi pelatihan desain digital Canva kepada siswa SMP Negeri 22 OKU.

Setelah materi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi cara menggunakan aplikasi Canva, yang digunakan oleh pengguna dengan cara yang mudah dipahami. Demonstrasi dilakukan secara bertahap, dimulai dengan proses pembuatan aplikasi, memilih template, menyesuaikan ukuran desain, menggunakan elemen grafis, menyesuaikan warna, menggunakan tipografi, menganalisis gambar dan ikon, dan diakhiri dengan proses evaluasi hasil desain. Setiap tahapan menggunakan proyektor LCD agar semua orang dapat melihatnya dengan mudah diikuti.

Selama proses demonstrasi, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan memeriksa setiap bahasa yang digunakan dan mengidentifikasi beberapa fitur penting yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan infografis. Situasi ini menunjukkan bahwa penggunaan metode demonstrasi memudahkan peserta untuk memahami cara menggunakan aplikasi sebelum memulai fase praktik. Fase praktik merupakan bagian terpenting dari kegiatan ini karena semua peserta diberi kesempatan untuk mengimplementasikan materi yang telah diperoleh melalui pembuatan infografis dengan potensi Desa Sukarami. Potensi tersebut meliputi potensi pertanian, produk unggulan desa, sektor pariwisata, budaya lokal, dan potensi ekonomi masyarakat. Peserta diberi kesempatan untuk mengembangkan konsep desain sesuai dengan kreativitas mereka tanpa terikat pada prinsip-prinsip desain grafis yang telah dipelajari sebelumnya.

Selama proses praktik yang berlangsung, siswa secara aktif mengeksplorasi berbagai fitur Canva, mulai dari memilih template, membuat tata letak, mengidentifikasi kombinasi warna yang harmonis, memilih jenis huruf yang mudah dibaca, dan akhirnya menyusun informasi secara sistematis agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa individu mampu mengintegrasikan perspektif estetika dengan pengolahan informasi untuk menghasilkan media komunikasi visual yang lebih efektif. Setiap peserta menerima pendampingan intensif dari pendidik selama praktik.

Pendampingan dilakukan secara individu atau berkelompok untuk membantu individu yang mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi atau memahami konsep desain. Beberapa orang masih kesulitan menentukan komposisi warna, memilih tipografi yang tepat, menyesuaikan tata letak keseimbangan, dan mengumpulkan informasi agar tidak terlambat. Melalui pendampingan yang sistematis, setiap kendala dapat diperiksa dengan memberikan contoh, penjelasan, dan kritik terhadap desain yang ada. Pendekatan ini berdampak positif pada peningkatan kepercayaan diri siswa karena mereka mengalami umpan balik secara alami selama proses pembelajaran.



Gambar 2. Pendampingan praktik pembuatan infografis menggunakan Canva oleh siswa SMP Negeri 22 OKU.

Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan pengguna dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media digital. Hal ini terlihat dari kualitas infografis yang dicapai di akhir penelitian. Sejumlah besar orang mampu menghasilkan desain dengan struktur informasi yang jelas, sistem peringatan yang lebih harmonis, ilustrasi dan ikon yang relevan, serta tata letak yang lebih rapi dibandingkan kemampuan awal mereka sebelum memulai penelitian. Selain itu, mereka juga memahami betapa pentingnya menyajikan informasi secara jelas, ringkas, dan mudah dipahami menggunakan media visual agar masyarakat dapat menyerap informasi dengan lebih efektif.

Peningkatan kemampuan peserta juga terlihat pada aspek kreatif pengembangan konsep desain. Masing-masing peserta mungkin menunjukkan karakteristik yang berbeda sesuai dengan tema infografis yang dipilih. Beberapa siswa menyoroti potensi pertanian melalui penggunaan ilustrasi panen, sementara yang lain menekankan potensi wisata dan budaya lokal melalui penggunaan ikon, peringatan, dan elemen grafis yang memperkuat identitas Desa Sukarami. Hasil yang disebutkan di atas menunjukkan bahwa praktik ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis dalam menggunakan aplikasi Canva, tetapi juga meningkatkan pemikiran kreatif siswa, pengumpulan informasi, dan keterampilan komunikasi visual.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama kegiatan berlangsung, tingkat partisipasi peserta juga mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh antusiasme siswa untuk berpartisipasi dalam setiap sesi pembelajaran, kemauan mereka untuk berpartisipasi dalam diskusi, keinginan mereka untuk memperoleh pengetahuan, dan kemampuan mereka untuk bekerja sama saat mendiskusikan konsep desain. Metode pengajaran interaktif mendorong siswa untuk bereksperimen dengan fitur-fitur baru di Canva tanpa merasa tertekan untuk menyelesaikan masalah. Pendekatan partisipatif, yang diterapkan selama pelatihan terbukti, dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk menggunakan teknologi digital dengan lebih percaya diri. Keberhasilan kegiatan ini juga dipengaruhi oleh kerja sama tim yang baik antara tim pengajar, staf sekolah, guru pendamping, dan seluruh peserta. Dukungan dari personel sekolah dalam menyediakan fasilitas bagi siswa untuk berkontribusi dalam penyelesaian semua kegiatan. Dalam situasi lain, antusiasme siswa merupakan faktor penting yang mendorong pengembangan kebiasaan kerja yang aktif, komunikatif, dan konstruktif. Sinergi ini berdampak positif pada pencapaian tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain grafis siswa melalui penggunaan aplikasi Canva.



Gambar 3. Dokumentasi guru, dan tim pengabdian setelah pelatihan Canva.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan melalui observasi, penilaian hasil karya, dan angket kepuasan peserta, kegiatan pengabdian memperoleh respons yang sangat positif. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa materi yang diberikan mudah dipahami, metode pelatihan yang diterapkan menarik, serta pendampingan yang dilakukan oleh tim pengabdian sangat membantu mengatasi tantangan praktis. Selain itu, Peserta menyatakan bahwa penelitian ini menawarkan wawasan baru tentang penggunaan teknologi digital untuk menghasilkan media informasi yang kreatif dan bermanfaat. Temuan evaluasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran partisipatif yang diterapkan secara langsung merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan digital siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan yang ditujukan pada populasi ini telah berhasil mencapai tujuan yang dinyatakan, yaitu meningkatkan literasi digital, kreativitas, keterampilan komunikasi visual, dan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai alat pembuatan infografis. Hasilnya mencakup banyak desain infografis tentang potensi Desa Sukarami yang dapat digunakan sebagai media informasi, pendidikan, dan promosi masyarakat. Selain memberikan manfaat bagi siswa, kegiatan ini juga berkontribusi pada pengembangan literasi digital di lingkungan sekolah dan mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 yang meliputi berpikir kreatif, komunikasi, kerja tim, dan penggunaan teknologi informasi yang produktif.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada publik melalui karya desain digital menggunakan aplikasi Canva untuk siswa SMP Negeri 22 OKU telah berhasil diselesaikan dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Literasi digital siswa dan kemampuan mereka untuk membuat infografis yang informatif, kreatif, dan komunikatif dapat ditingkatkan melalui penggunaan persiapan, penyampaian materi, pemaknaan, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam setiap pelajaran, memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan secara efektif dan interaktif.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa telah meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi Canva, memahami dasar-dasar desain grafis, menganalisis informasi secara metodis, memilih elemen visual yang tepat, dan membuat infografis yang estetis dan mudah dipahami. Selain meningkatkan kemampuan teknis, kegiatan ini juga berkontribusi pada pengembangan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, komunikasi visual, dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi digital sebagai alat pembelajaran dan berbagi informasi. Luaran kegiatan adalah infografis tentang potensi Desa Sukarami yang dapat digunakan sebagai media informasi, pendidikan, dan promosi untuk memberikan

manfaat tidak hanya kepada siswa tetapi juga kepada sekolah dan masyarakat. Hasilnya, desain digital berbasis Canva dapat menjadi salah satu model kegiatan keterlibatan yang paling efektif dalam menumbuhkan literasi digital dan pengembangan keterampilan abad ke-21 di lingkungan sekolah. Ke depannya, diharapkan kegiatan akan dilakukan secara metodis menggunakan materi yang lebih komprehensif, seperti membuat konten media sosial, membuat video pendidikan, dan memanfaatkan teknologi digital lainnya, sehingga keterampilan digital siswa akan terus berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi dan pendidikan di seluruh dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadli, Z., & Wahditiya, A. A. (2025). Pelatihan Canva For Education: Meningkatkan keterampilan Digital Guru SMP 1 Watansoppeng. *Pakdemas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 327-336.
- Lestrari, A., Pratama, M. A., Pratama, M., Prandika, N. D., & Hanapi, M. H. (2025). Pelatihan Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva Untuk Siswa SMP 4 Muaro Jambi. *EMPOWERMENT: Journal Of Community Practice*, 2(1), 09-16.
- Makmur, E., Miru, A. S. B., Wahyudi, W., Nuran, A. S., & swal Burhan, M. (2025). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Melalui Canva Untuk Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 276-280.
- Maskuriah, S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Canva dalam Pembelaja Ran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII* (Doctoral dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Miswaty, T. C. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital Bahasa Inggris dengan Canva Dan PowerPoint Untuk Guru SMP . *Jurnal Ragam Pengabdian*, 2(1), 98-105.
- Sandi, M. D., Hafriyuliani, H., & Rekhoardriad, R. (2024). Kreatif dengan Canva: Pelatihan Desain Grafis Untuk Anak SDN 32 Kota Bengkulu. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 8-12.
- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdi Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44-54.
- Wediawati, T. (2025). Pelatihan Media Digital Bebasis Canva Di Desa Ritan Baru. *Dharma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 221-230.
- Widiantie, R., Handayani, H., Setiawati, I., & Nurrohman, H. F. (2025). Transformasi Literasi Digital Dengan Canva Sebagai Langkah Strategis Untuk Penguatan Pendidikan Dan Pemberdayaan Potensi Desa Susukan. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(2), 05-15.
- Wuryanto, E. (2024). *Manajemen Pelatihan Canva Untuk Peningkatan Kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Di SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo* (Doctoral Dissertation, lain Ponorogo).